

**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif
Tipe *Team Games Tournament* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar
Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan**

Syifa Adityani Rahmi Fauziyah

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kondisi pendidikan saat ini yang dihadapkan pada tuntutan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia khususnya yang dihasilkan oleh Sekolah Menengah Kejuruan haruslah berkualitas serta memiliki kompetensi keahlian di bidangnya, serta harus mampu menghadapi tantangan dan persaingan di era Masyarakat Ekonomi Asean. Selain itu terungkapnya permasalahan rendahnya hasil belajar peserta didik, yang dilatarbelakangi oleh tidak meratanya motivasi belajar serta kurang menariknya pembelajaran di dalam kelas. Untuk memenuhi hal tersebut, strategi pembelajaran haruslah dapat diarahkan pada pembentukan dan penguasaan kompetensi dengan aktivitas pembelajaran yang menarik. Penelitian ini mencoba memberikan kontribusi terhadap penyelesaian masalah dengan menemukan model pembelajaran yang tepat. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) terhadap peningkatan hasil belajar. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif juga menggunakan metode *quasi eksperimental*. Jumlah populasi 68 dan sampel 34 dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Data penelitian diperoleh melalui hasil *pretest*, *posttest*, lembar observasi pelaksanaan penerapan metode pembelajaran, dan lembar observasi keaktifan siswa. Kemudian dianalisis secara kuantitatif meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji signifikansi melalui uji t dan *N-Gain*. Melalui uji normalitas didapat sebaran data adalah normal. Uji homogenitas antara variabel penelitian adalah homogen. Uji t menyimpulkan hubungan antara variabel adalah signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif sebesar 0.62 dan nilai dan peningkatan untuk keaktifan siswa 0.54.

Kata kunci: *Team Games Tournament*, hasil belajar, keaktifan siswa.

***Application of Cooperative Learning Model of Team Games Tournament Type
In Improving Learning Outcomes in Building Construction Subjects***

Syifa Adityani Rahmi Fauziyah

ABSTRACT

This research is motivated by the current educational conditions that are faced with the demand to produce quality human resources. Human resources especially produced by Vocational High School must be qualified and have the competence of expertise in the field, and must be able to face the challenges and competition in the era of ASEAN Economic Community. In addition, the revealed problems of low learning outcomes of learners, which motivated by unequal learning motivation and less interesting learning in the classroom. To meet this, the learning strategy should be directed to the formation and mastery of competence with interesting learning activities. This research tries to contribute to solving problems by finding the right learning model. The purpose of this study is to determine whether there is influence of application of cooperative learning model type TGT (Team Games Tournament) to improve learning outcomes. This research was conducted by using quantitative approach also using quasi experimental method. Total population 68 and sample 34 by sampling using purposive sampling technique. Research data obtained through the results of pretest, posttest, observation sheet implementation of the implementation of learning methods, and student activation observation sheet. Then analyzed quantitatively include normality test, homogeneity test, significance test through t test and N-Gain. Through normality test obtained data distribution is normal. Homogeneity test between research variables is homogeneous. The t test concludes the relationship between variables is significant. The results showed that there is an increase in cognitive domain learning outcomes of 0.62 and the value and improvement for student activity 0.54.

Keywords: *Team Games Tournament, learning outcomes, student activeness.*